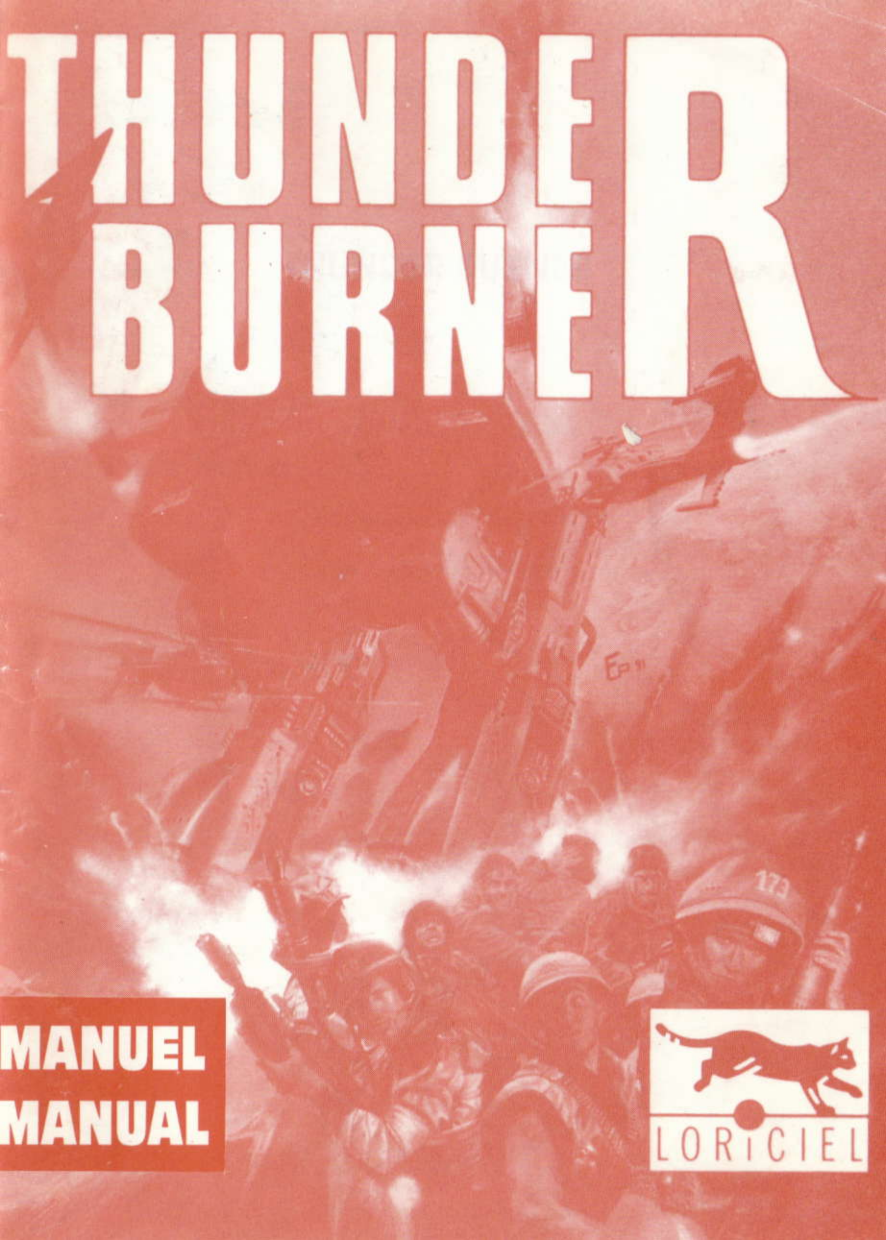

THUNDER
BURNER
MANUEL
MANUAL
LORICIEL

THUNDER BURNER

CHARGEMENT DU JEU

AMIGA / ATARI ST

- Insérez votre disquette dans l'ordinateur
- Le jeu se chargera automatiquement

AMSTRAD CPC/CPC+ DISQUETTE

- Allumez l'ordinateur
- Insérez la disquette dans le lecteur interne
- Tapez **RUN "THUNDER",** et appuyez sur la touche **<ENTER>.**

AMSTRAD CPC CASSETTE

- Allumez l'ordinateur
- Rembobinez la cassette **THUNDER BURNER**
- Enfoncez la touche **<PLAY>** du magnétophone
- Tapez '**RUN**" ' et appuyez sur la touche **<ENTER>.**

BUT DU JEU

Robot intergalactique, vous avez été conçu pour vous transformer en avion super-armé, ceci grâce à des années de recherches.

Votre but : Sortir vainqueur des **12 missions** différentes qui vous sont confiées. Mais attention vous allez être confronté à une multitude d'ennemis pouvant être terriblement

agressifs. De plus, à la fin de chaque niveau*, si vous en sortez sain et sauf, vous allez devoir combattre un monstre des plus dangereux... A la fin du 12ème niveau, une ultime mission s'offrira à vous : **Détruire la base ennemie ! !** Face à de tels combats, les relais sont là pour vous aider ! ! Véritables sources d'énergie, vous devez passer dessus surtout si votre réservoir est vide... De plus, ils vous indiquent la route à prendre pour accéder au niveau suivant. Bonne chance et surtout préparez-vous à affronter une explosion d'arcade pure et dure ! ! !

*Sauf sur CPC

LES COMMANDES

JOYSTICK OU CLAVIER

TOUCHE	FONCTION
F1 OU P	Pause
F2 OU S	Son ON/OFF
F10 *	Passage en mode magnétoscope (impossible en phase finale)
ESC	Pour abandonner une partie

*Sauf sur CPC

En mode MAGNETOSCOPE

FLECHE / TOUCHE	FONCTION
⇐	Pour reculer la bande
⇒	Pour avancer la bande
⇑	Pour revenir dans le jeu à l'endroit choisi
F10	Pour revenir dans le jeu là où vous l'avez laissé

En mode ROBOT

FLECHE / TOUCHE	FONCTION
BARRE ESPACE ou BOUTON DE TIR	Pour tirer
⇑	Pour avancer
⇐	Pour se diriger vers la gauche
⇒	Pour se diriger vers la droite
⇓	Pour se transformer en avion si la vitesse est suffisante

En mode AVION

FLECHE / TOUCHE	FONCTION
BARRE ESPACE ou BOUTON DE TIR	Pour tirer
⇓	Pour monter
⇑	Pour descendre
⇐	Pour se diriger vers la gauche
⇒	Pour se diriger vers la droite
⇓ + BARRE ESPACE ou ⇓ + BOUTON DE TIR	Pour accélérer* et garder une vitesse constante. Pour ralentir ⇓ ou ⇑

* Sur CPC l'accélération se fait automatiquement.

Si vous ralentissez, la transformation en robot se fera automatiquement.
Soyez néanmoins suffisamment proche du sol pour ne pas vous écraser.

CODE D'ACCES

Au début de chaque niveau un code d'accès* vous est donné. Notez-le, il vous sera très utile pour reprendre le niveau correspondant.

* Sauf sur CPC.

LES RELAIS

Véritables sources d'énergie, vous devez passer dessus pour continuer le combat. Ils vous indiquent également la route à prendre pour accéder au niveau suivant.
Attention, un relais ne peut être pris qu'une seule fois durant la partie (même si on retourne en arrière avec le magnétoscope).
Si votre réservoir était déjà presque plein, le relais ne sera pas désactivé à votre passage.
Les relais de type **BONUS** (avec un B dessus) donnent une nouvelle arme.
Les relais de type **MALUS** (avec un M dessus) retirent une arme.

En mode ROBOT avant 1 relais

- On peut rater 3 relais de suite sans manquer de carburant. Si le carburant manque, le robot se déplace deux fois moins vite.

En mode AVION avant 1 relais

- On peut rater jusqu'à 2 relais de suite sans avoir à se poser. Si le carburant manque, l'avion ralentit jusqu'à se transformer en robot (mieux vaut être près du sol au moment de la transformation).

VOTRE TABLEAU DE BORD

Votre tableau de bord vous donne des informations très utiles pour réussir vos missions :

AMIGA-ATARI ST

- Un radar vous indiquant les 3 prochains relais d'énergie à venir, la position de vos ennemis ainsi que l'altitude que vous devez prendre pour avoir les relais,
- Une jauge d'énergie,
- Un compteur de vitesse,
- Un indicateur vous donnant la distance parcourue,
- Quatre portes vous indiquant les armes en votre possession.

AMSTRAD CPC/CPC+

- Un radar vous indiquant les 3 prochains relais d'énergie à venir ainsi que la position de vos ennemis,
- Deux flèches vous informant de l'altitude que vous devez prendre pour avoir les relais,
- Une jauge d'énergie,
- Un compteur de vitesse,
- Un indicateur vous donnant la distance parcourue.

DESCRIPTIF DES DIFFERENTS ENNEMIS

Objets communs au désert, à la forêt et à la mer :

- **Le DISC** lâchant des mines devant le joueur.
- **Le COPTER 271*,** trajectoire en forme de 8 tirant sur le joueur.
- La **STATION-MIRE*** se stabilisant devant le joueur pour tirer dessus.
- Le **CHASSEUR -TIE** fonçant sur le joueur pour exploser dessus.

* Sauf sur CPC.

- Le **STRATO-FIGHTER** lâchant des objets selon le type de paysage :
  - **Dans le désert :** des boing-boings
  - **Dans la forêt :** des balises-défensives
  - **Dans la mer :** des iron-turtles
- La **MINE*** retombant au sol et explosant après quelques instants.
- La **BORNE** tirant à gauche ou à droite lors de votre passage.
- La **BARRIERE D'ENERGIE*** interdisant votre passage.

Objets particuliers au désert :

- Le **BOING-BOING*** se déplaçant par bond pour vous atteindre.
- Le **TANK-RAIDER*** se déplaçant vers la gauche ou la droite en tirant.
- Le **VAISSEAU-AIMANT*** ralentissant le joueur si il est à proximité. En cas de contact avec le joueur, le vaisseau-aimant explose. Dans ce cas le joueur n'est pas endommagé mais subit divers inconvénients : le carburant est absorbé, le magnétoscope est effacé et le joueur est arrêté.
- Le **BUNKER-PLAT*** indestructible.
- Le **BUNKER-HAUT** indestructible.

Objets particuliers à la forêt :

- Le **RACLEUR** avançant au sol en zigzag vers le joueur (il ne peut être atteint que si le robot est en position basse).
- La **BALISE DEFENSIVE*** explosant et libérant des mines (si elle est atteinte par un tir ou si vous vous en approchez).

*Sauf sur CPC.

- Le **FALLING-d2r2*** s'approchant du joueur pour se laisser tomber dessus.
- Le **BUNKER-PLAT** indestructible.
- Le **CANON** indestructible.

<u>**Objets particuliers à la mer :**</u>

- Le **MORTIER-VOLANT*** tirant vers le haut ou le bas.
- **L'IRON-TURTLE***, trajectoire en spirale, plusieurs attaques.
- Le **BLUE-LIGHT** se maintient devant le joueur pour lui tirer dessus puis se dérober.
- Le **DOUBLE-LANCEUR** de missibles indestructibles.
- Le **SIMPLE-LANCEUR** de missiles indestructibles.

* Sauf sur CPC.

LOADING THE GAME

AMIGA / ATARI ST

- Insert your disk into the computer.
- The game will load automatically.

AMSTRAD CPC/CPC+ DISK

- Turn on the computer.
- Insert the disk into the internal drive.
- Type **RUN "THUNDER"** and press the **"ENTER"** key.

AMSTRAD CPC CASSETTE

- Turn on the computer.
- Rewind the **THUNDER BURNER** cassette.
- Press the **PLAY** key on the tape recorder.
- Type ' **RUN**" ' and press **"ENTER"**.

OBJECT OF THE GAME

As an intergalactic robot, you have been designed to transform into a super-weapon airplane, the result of years of research.

Your goal: to complete victoriously **12** different **missions** that have been assigned to you. But be careful, you will be confronted with a host of ennemies who may be

dangerously agressive. In addition, at the end of each level*, should you come out alive and well, you will then be asked to combat the most dangerous kind of monster.... At the end of the 12th level, you will be offered the ultimate mission: Destroy the ennemy base!! Faced with such battles, the relays are there to help you. These are actually energy sources, therefore you must fly above them, especially if your fuel tank is empty... In addition, they will inform you of which route to take in order to access the following level. Good luck, and prepare to confront a genuine arcade explosion.

* Except on CPC.

THE CONTROLS

JOYSTICK OR KEYBOARD

KEY	FUNCTION
F1 OR P	Pause
F2 OR S	Sound ON/OFF
F10 *	Switch VCR mode (impossible in the final phase)
ESC	To quit the game

*Except on CPC.

In VCR mode

ARROW / KEY	FUNCTION
⇐	To rewind the tape
⇒	To forward the tape
⇑	To return to a chosen point of the game
F10	To return to the game where you left off

In ROBOT mode

ARROW / KEY	FUNCTION
SPACE BAR or FIRE BUTTON	To fire
⇑	To move forward
⇐	To veer to the left
⇒	To veer to the right
⇓	To change into an airplane if you have enough speed

In AIRPLANE mode

ARROW / KEY	FUNCTION
SPACE BAR or FIRE BUTTON	To fire
⇓	To go up
⇑	To go down
⇐	To veer to the left
⇒	To veer to the right
⇓ + SPACE BAR or ⇓ + FIRE BUTTON	To accelerate* and maintain a constant speed. To slow down ⇓ or ⇑

* On the CPC, acceleration is automatic.

If you slow down, the transformation into robot mode will be automatic.
Be careful to be close enough to the ground to avoid crashing.

ACCESS CODE

At the beginning of each level, you will be given an access code*. Write it down, it will be very useful in re-entering the corresponding level.

* Except on CPC.

THE RELAYS

They are your energy sources: you must fly above them to continue the battle. They will also indicate the route to take in order to access the following level.
Be careful, a relay may only be taken once during the game (even if you rewind the VRC).If your fuel tank was already almost full, the relay will not be deactivated when you fly over it.
BONUS type relays (marked with a B) give you a new weapon.
MALUS type relays (marked with an M) make you lose a weapon.

In ROBOT mode before a relay
You may miss 3 relays successively without losing any fuel. If you lack fuel, your robot moves twice as slowly.

In AIRPLANE mode before a relay
You may miss up to 2 relays successively without having to land. If you are lacking fuel, the plane slows down enough to change into a robot (try to stay close to the ground at the transformation point).

YOUR CONTROL PANEL

Your control panel gives you useful information to complete your missions:

AMIGA-ATARI ST

- A radar indicating the upcoming 3 energy relays and the ennemy's position, as well as the altitude necessary to reach the relays.
- An energy gauge.
- A speedometer.
- An indicator telling you the distance you have covered.
- Four windows showing you the weapons in your possession.

AMSTRAD CPC/CPC+

- A radar indicating the upcoming 3 energy relays as well as the ennemy's position.
- Two arrows indicating the altitude necessary to reach the relays.
- An energy gauge.
- A speedometer.
- An indicator telling you the distance you have covered.

DESCRIPTION OF THE DIFFERENT ENNEMIES

Objects found in the desert, the forest and the ocean:

- **The DISC** which leaves mines in front of the player.
- **The COPTER 271***, following an 8 shaped trajectory and firing on the player.
- The **AIM-STATION**, stabilizing in front of the player to fire on him.
- The **TIE-HUNTER**, charging the player to explode over him.

* Except on CPC.

- The **STRATO-FIGHTER**, leaving different objects depending on the territory:
  - **In the desert:** boing-boings
  - **In the forest :** defense beacons
  - **In the ocean:** iron turtles
- The **MINE*** falls back to the ground and explodes after a few seconds.
- The **MARKER** fires to the left or right as you pass by.
- The **ENERGY BARRIER** blocks your passage.

Objects found only in the desert:

- The **BOING-BOING*** moves in leaps and bounds to reach you.
- The **TANK-RAIDER*** moves the left or right and keeps firing.
- The **MAGNET-VESSEL** slows the player down if he is close enough. If it comes into contact with the player, the magnet-vessel explodes. In this case, the player is not damaged but experiences several inconveniences: the fuel is absorbed, the VCR is erased, and the player is stopped.
- The **FLAT-BUNKER** is indestructible.
- The **HIGH-BUNKER** is indestructible.

Objects found only in the forest:

- The **THRASHER** advances on the ground zig-zagging toward the player (it can only be hit if the robot is in a low position).
- The **DEFENSE-BEACON*** explodes and lets loose mines (if you fire at it and hit it or if you approach it).

* Except on CPC.

- The **FALLING-d2r2*** approaches the player to fall on top of him.
- The **FLAT-BUNKER** is indestructible.
- The **CANNON** is indestructible.

Objects found only in the ocean:

- The **FLYING-MORTAR*** fires up or down.
- The **IRON-TURTLE*** follows a spiral trajectory with several attacks.
- The **BLUE-LIGHT** remains in front of the player to fire at him then slips away.
- The **DOUBLE-LAUNCHER** launches indestructible missiles.
- The **SINGLE-LAUNCHER** launches indestructible missiles.

* Except on CPC.

LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33

IMPRIMERIE EDGAR - 48 33 85 04